

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan masih perlu direnungkan dan dicari solusinya oleh berbagai pihak. Masih banyak anak-anak di daerah pedalaman, terpencil, perbatasan bahkan di kotapun masih terlihat anak-anak yang berkeliaran setiap hari di jalanan. Anak-anak usia sekolah yang seharusnya mendapatkan pendidikan yang layak untuk bekal di masa depan sebagai generasi penerus bangsa tetapi memilih untuk hidup di jalanan.

Pendidikan sudah seharusnya didapatkan oleh seluruh masyarakat sejak usia dini hingga dewasa, baik pendidikan formal, nonformal dan informal. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal terdiri dari pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Pendidikan informal yaitu pendidikan yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

Pendidikan menjadi salah satu aspek yang sangat penting bagi seluruh lapisan masyarakat demi mewujudkan negara yang memiliki generasi emas dimasa mendatang. Menurut Akhmad Muhaimin Azzet (2014, hlm. 15) “Pendidikan tidak hanya mendidik para peserta didiknya untuk menjadi manusia yang cerdas, tetapi juga membangun kepribadiannya agar berakhlak mulia.” Namun, masih banyak fenomena buruk dan mengerikan yang dilakukan oleh masyarakat terutama anak remaja di lingkungan masyarakat seperti kejahatan, kekerasan, korupsi, pelecehan seksual, terjerat narkoba dan sebagainya.

Berdasarkan tabel data kasus pengaduan anak berdasarkan kluster perlindungan anak Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2011-2016) mendata per bulan Oktober kasus pengaduan anak yang menjadi pelaku tawuran pelajar terdapat 52 kasus, pelaku kekerasan disekolah (*bullying*) 112 kasus, anak sebagai pelaku kekerasan fisik (penganiayaan,

**Wenny Warlina, 2018**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

pengeroyokan, perkelahian, dan sebagainya) sebanyak 89 kasus, anak sebagai pelaku kekerasan psikis (ancaman, intimidasi, dan sebagainya) sebanyak 31 kasus, anak sebagai pelaku kekerasan seksual (pemerksaan, pencabulan, sodomi/pedofilia dan sebagainya) sebanyak 107 kasus, anak sebagai pelaku pembunuhan 36 kasus, anak sebagai pelaku pencurian 32 kasus, anak sebagai pelaku kecelakaan lalu lintas 51 kasus, anak sebagai korban aborsi 54 kasus, anak korban tayangan dan pergaulan seks bebas 157 kasus, anak pengguna NAPZA (narkotika, rokok, minuman keras dan sebagainya) sebanyak 88 kasus, anak pengedar NAPZA (narkotika, rokok, minuman keras dan sebagainya) sebanyak 24 kasus. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor baik internal maupun eksternal seperti faktor mental dan gengsi pada diri anak, lingkungan teman, lingkungan keluarga, dan sebagainya. Untuk menyikapi hal tersebut perlu adanya peningkatan pada aspek kesehatan, keagamaan, dan tentu saja perlu ada penguatan pendidikan salah satunya dengan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bukan hal yang baru bagi negara Indonesia karena pendidikan karakter sudah pernah diterapkan di sekolah. Contohnya, pelajaran budi pekerti, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Akan tetapi, “beberapa pendidikan yang dikemukakan tersebut memang mengalami kekurangberhasilan dalam membangun karakter peserta didik.” (Akhmad Muhaimin Azzet, 2014, hlm. 19). Sesungguhnya hal yang paling penting dipahami dalam pendidikan karakter adalah kesadaran. Kesadaran dari setiap individu yang melakukannya harus dapat memahami apa yang dilakukannya. Berdasarkan gagasan Akhmad Muhaimin Azzet (2014, hlm. 19) “untuk semakin menguatkan kesadaran untuk memahami ini, dibutuhkan contoh atau suri tauladan yang baik dari para pendidik, orang-orang yang terlibat dalam dunia pendidikan, maupun pemimpin bangsa.”

Penerapan pendidikan karakter tidak saja harus belajar didalam kelas, tapi diluar kelas juga bisa dilakukan. Hal ini bertujuan agar peserta didik sekaligus dapat belajar menyatu dengan alam. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) (2016) menjelaskan bahwa perlu ada upaya terobosan agar pendidikan karakter ini dijalankan secara konsisten dan memberikan dampak nyata. Dalam membentuk kepribadian anak, pendidikan karakter merupakan kunci yang sangat penting. Selain di rumah, pendidikan karakter juga diterapkan di sekolah dan lingkungan sosial. Salah satu kota yang sudah menerapkan penguatan dan pengembangan pendidikan karakter diberbagai sekolah

**Wenny Warlina, 2018**

*PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

yaitu kota Bandung. Penerapan secara nyata pendidikan karakter dilakukan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) negeri kota Bandung sebanyak 57 sekolah. Penguatan dan pengembangan pendidikan karakter dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan yang positif yang bertujuan untuk memperkuat karakter setiap anak. Salah satu cara yang digunakan Dinas Pendidikan kota Bandung untuk memperkuat karakter peserta didik SMPN yaitu dengan transformasi nilai-nilai budaya melalui *kaulinan barudak lembur*. *Kaulinan barudak lembur* dalam pengertian lain adalah permainan tradisional disebutkan oleh Hikmah & Pambudi (2014, hlm.3) bahwa permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang membedakannya dengan permainan modern yang sedang berkembang saat ini. Jika kita menelaah lebih jauh mengenai permainan tradisional, maka akan banyak menemukan nilai-nilai permainan yang menarik dan sangat baik untuk perkembangan karakter anak.

Ide *kaulinan barudak lembur* ini diharapkan menjadi salah satu cara agar setelah melaksanakan kegiatan *kaulinan barudak lembur* peserta didik dapat memberikan persepsi yang positif mengenai *kaulinan barudak lembur*. Selain belajar di dalam kelas anak-anak juga harus mendapatkan pengetahuan di luar kelas untuk memperkaya pengalamannya yang tidak hanya dalam bidang akademik saja. Melalui kegiatan *kaulinan barudak lembur* peserta didik bisa mendapatkan banyak pengalaman yang tidak akan didapatkan dalam proses belajar di dalam kelas. Peserta didik akan lebih senang untuk belajar karena diberikan suasana baru melalui kegiatan *kaulinan barudak lembur* yang belajar mengenai jenis-jenis *kaulinan barudak lembur* beserta makna dan filosofinya kemudian peserta didik dapat mengembangkan karakter yang ada pada dirinya melalui *kaulinan barudak lembur* ini. Selain itu, melalui *kaulinan barudak lembur* peserta didik dapat menerapkan beberapa mata pelajaran di sekolah seperti matematika, bahasa Indonesia, bahasa Sunda, Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Karawitan, Olahraga, dan sebagainya. Selanjutnya, kegiatan *kaulinan barudak lembur* ini diselenggarakan tidak lain dan tidak bukan adalah untuk melestarikan *kaulinan barudak lembur* agar tidak hilang tergeser oleh permainan modern yang lebih banyak dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang sehingga anak-anak tidak lagi berpersepsi bahwa *kaulinan barudak lembur* adalah permainan yang ketinggalan jaman. *Kaulinan barudak lembur* bukan semata-mata permainan saja, lebih dari itu didalamnya terdapat nilai budaya yang perlu dilestarikan. Dewasa

**Wenny Warlina, 2018**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

ini, *kaulinan barudak lembur* sudah jarang, hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dari orangtua, guru, serta munculnya berbagai permainan yang berbasis elektronik.

Saat ini, bahkan sudah banyak dijumpai orang tua yang mengenalkan permainan elektronik sejak dini kepada anak-anaknya. Mereka beranggapan bahwa dengan diberikan permainan yang ada di *gadget* anak-anak mereka akan merasa senang dan tidak mengganggu pekerjaan mereka. Padahal permainan modern cenderung membuat anak menjadi penyendiri dan kurang bersosialisasi dengan temannya karena permainan tersebut banyak dimainkan oleh sendiri, berbeda dengan *kaulinan barudak lembur* yang banyak dimainkan oleh bersama-sama, sehingga anak mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, sosialisasi terhadap orang tua dan guru juga mengenai *kaulinan barudak lembur* perlu ditingkatkan.

Sanggar Seni Budaya ECO Bambu Cipaku merupakan tempat yang telah menyelenggarakan program *kaulinan barudak lembur* sejak tahun 2017. Pada kegiatan ini terjadi proses pembelajaran dimana ada penyampai pesan, penerima pesan, dan pesan yang disampaikan. Proses ini dilakukan oleh fasilitator sanggar seni budaya ECO bambu Cipaku sebagai penyampai pesan kepada peserta didik SMPN kota Bandung sebagai penerima pesan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Pesan yang disampaikan oleh fasilitator kepada peserta didik SMPN kota Bandung yaitu berupa pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya tentang *kaulinan barudak lembur*. Setelah peserta didik mengikuti kegiatan *kaulinan barudak lembur* yang dilaksanakan sejak bulan September-Desember 2017 di Sanggar Seni Budaya ECO Bambu Cipaku, masing-masing sekolah, dan Sarana Olahraga Arcamanik diharapkan dapat terjadi suatu perubahan pada diri peserta didik. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan menuju ke arah yang lebih baik dari sebelumnya terutama perubahan persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur* yang awalnya negatif menjadi cenderung positif sehingga peserta didik dapat melestarikan kebudayaan sunda dan dapat mengembangkan karakter pada diri masing-masing peserta didik.

Perubahan yang terjadi pada peserta didik dapat dilihat dari persepsi yang mereka miliki setelah mengamati dan mengalami kegiatan tersebut. Persepsi adalah suatu yang pernah kita amati/alami selalu tertinggal jejaknya atau kesannya di dalam jiwa kita. Hal itu dimungkinkan oleh kesanggupan *chemis* dari jiwa kita. Bekas jejak/kesan yang tertinggal

**Wenny Warlina, 2018**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

pada kita itu dapat kita timbulkan kembali (reproduksi) sebagai tanggapan (M.Alisuf Sabari, 2010, hlm. 60). Dalam kehidupan nyata sehari-hari persepsi masyarakat termasuk peserta didik SMPN mengenai *kaulinan barudak lembur* adalah permainan yang tidak modern. Kesan modern ini timbul karena mereka telah mengamati dan mengalami permainan digital yang sedang berkembang dikalangan anak-anak. Haerani Nur (2013, hlm. 87-88) mengungkapkan seperti timbul kesan pada tempat memainkannya di dalam ruangan yang ber-AC seperti *timezone*, sedangkan *kaulinan barudak lembur* pada umumnya dimainkan di lapangan atau halaman, kadang ketika saat bermain anak-anak kepanasan. Padahal *kaulinan barudak lembur* lebih banyak manfaat positif dibandingkan dengan permainan yang berbasis elektronik. Mereka juga memiliki persepsi bahwa *kaulinan barudak lembur* membutuhkan lahan yang luas untuk bermain seperti lapangan, halaman rumah yang luas agar bisa bermain dengan nyaman sedangkan pada umumnya rumah-rumah mereka tidak memiliki lahan yang cukup luas untuk dijadikan sebagai tempat bermain karena terletak di daerah perkotaan. Padahal bisa saja mereka bermain *kaulinan kakawihan* yang tidak harus dimainkan di lapangan. Oleh sebab itu, perlu adanya pengetahuan dan pengalaman yang layak untuk mereka, karena dengan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak mengenai *kaulinan barudak lembur* diharapkan mereka bisa mengubah persepsi negatif ke persepsi yang cenderung positif.

Persepsi masyarakat termasuk peserta didik SMPN yang akan menjadi penerus bangsa adalah salah satu hal yang sangat berpengaruh dalam berbagai program yang diselenggarakan pada lingkungan masyarakat. Dengan adanya persepsi yang positif dari peserta didik yang berperan aktif pada kegiatan dilingkungan masyarakat atau sekolah maka kegiatan yang diselenggarakan akan berjalan dengan lancar dan tujuan kegiatan akan tercapai. Sama halnya dengan kegiatan *kaulinan barudak lembur*, persepsi positif dari masyarakat akan menjadi salah satu dukungan bagi *kaulinan barudak lembur* pada jaman sekarang agar tetap dilestarikan. Persepsi yang timbul dari setiap individu disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti pengetahuan, pengalaman dan faktor-faktor lainnya. Seperti hal nya pada penelitian ini yang menggambarkan persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*. Persepsi dari setiap peserta didik ini akan berbeda walaupun informasi yang diberikan sama pada saat proses pembelajaran.

**Wenny Warlina, 2018**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Hal ini karena setiap peserta didik tersebut memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berbeda-beda.

Persepsi peserta didik muncul setelah mereka mendapatkan informasi mengenai *kaulinan barudak lembur* kemudian mereka menggunakan alat indera yang dimilikinya untuk menerima stimulus tersebut, sehingga pada akhirnya peserta didik dapat memaknai dan menyadari tentang apa yang diterimanya melalui alat indera dan informasi tersebut dapat dipersepsi oleh peserta didik. Dengan adanya persepsi dari peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur* akan memberikan informasi kepada pengelola sanggar seni budaya ECO bambu Cipaku sebagai penyelenggara program *kaulinan barudak lembur* apakah persepsi dari peserta didik cenderung negatif atau cenderung positif, sangat tinggi atau sangat rendah sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman dari masing-masing individu. Sehingga informasi tersebut dapat dijadikan sebagai masukan untuk program *kaulinan barudak lembur* selanjutnya. Setelah kegiatan *kaulinan barudak lembur* dilaksanakan ternyata masih terdapat keragaman persepsi dari peserta didik tentang *kaulinan barudak lembur* tersebut. Keragaman persepsi ini dapat diketahui dari timbulnya pertanyaan-pertanyaan peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur* sehingga masih ada yang bingung dan belum paham. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk meneliti tentang persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengidentifikasi terlebih dahulu sebelum merumuskan masalah.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah Penelitian**

Identifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan kondisi empiris di lapangan, terdapat keragaman persepsi peserta didik SMPN kota Bandung mengenai *kaulinan barudak lembur*.
2. Berdasarkan kondisi empiris di lapangan, anak remaja jaman sekarang lebih senang bermain menggunakan alat elektronik dibandingkan melestarikan *kaulinan barudak lembur* (permainan tradisional).
3. Berdasarkan kondisi empiris di lapangan, anak remaja jaman sekarang berpendapat bahwa *kaulinan barudak lembur* adalah permainan yang ketinggalan jaman.

**Wenny Warlina, 2018**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

4. Berdasarkan kondisi empiris dilapangan, terdapat beberapa karakter peserta didik SMPN kota Bandung kecenderungan menurun dan membutuhkan pengetahuan tentang karakter untuk dapat meningkatkan kualitas dirinya.
5. Berdasarkan kondisi empiris dilapangan bahwa sekolah-sekolah di kota Bandung terdapat kegiatan belajar diluar kelas.
6. Berdasarkan kondisi empiris dilapangan, Sanggar Seni Budaya ECO Bambu Cipaku menyelenggarakan program *kaulinan barudak lembur*.
7. Berdasarkan profil Sanggar Seni Budaya ECO Bambu Cipaku adalah salah satu wisata edukasi di kota Bandung yang memperkenalkan seni dan budaya sunda dengan harapan berbagai program yang diselenggarakan bisa dinikmati oleh masyarakat, khususnya masyarakat Bandung dan umumnya masyarakat Jawa Barat. Selain itu, diharapkan wisata edukasi ini juga merupakan salah satu bentuk dukungan program pemerintah kota Bandung.

### **1.2.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana gambaran persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*?

Penelitian yang dilaksanakan di Sanggar Seni Budaya ECO Bambu Cipaku ini memiliki batasan yaitu peneliti hanya meneliti persepsi peserta didik SMPN kota Bandung wilayah 1 yang mengikuti kegiatan *kaulinan barudak lembur* pada bulan September-Desember 2017. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik SMPN kota Bandung wilayah 1 yang mengikuti kegiatan *kaulinan barudak lembur*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu menggambarkan persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penguatan bagi konsep persepsi yang dilihat dari persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis penelitian ini, yaitu :

**Wenny Warlina, 2018**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK MENGENAI KAULINAN BARUDAK LEMBUR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman praktis dalam mengaplikasikan metodologi penelitian.
2. Bagi sanggar seni budaya ECO Bambu Cipaku, memberikan informasi dan gambaran terkait persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*. Sehingga pengelola bisa menjadikannya sebagai masukan terhadap program *kaulinan barudak lembur* agar terus berkembang.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk permasalahan mengenai persepsi peserta didik mengenai *kaulinan barudak lembur*.

### **1.5 Struktur Organisasi Penelitian**

Sistematika penulisan skripsi ini berpedoman pada buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2017, hlm.20-31). Sistematika penulisan skripsi ini adalah :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, pada prinsipnya berisi mengenai teori, konsep, dalil, hukum, model, dan rumus-rumus utama yang mendukung terhadap permasalahan penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan posisi teoritis peneliti yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi mengenai gambaran umum lokasi penelitian, hasil dan pembahasan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi tentang simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan terdapat rekomendasi yang diberikan oleh peneliti.